



STRATEGI MASYARAKAT MAJU DALAM TEKNOLOGI PENDIDIKAN MODEREN DIDESA KIRAM MARTAPURA

Oleh

Muhammad Yuliansyah¹, Kasypul Anwar²

^{1,2}Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Islam Kalimantan M A B

E-mail: ¹m.yuliansyah@yahoo.com

Article History:

Received: 07-03-2022

Revised: 15-03-2022

Accepted: 24-04-2022

Keywords:

Strategi, Teknologi

Pendidikan,

Abstract: Ilmu pengetahuan semakin berkembang dari masa ke masa. Perkembangan ilmu pengetahuan ini mendukung untuk terciptanya teknologi-teknologi baru yang menandai adanya kemajuan zaman. Hingga kini, teknologi yang berkembang sudah memasuki tahap digital. Termasuk di Indonesia, setiap bidang sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pekerjaan, termasuk juga di bidang pendidikan. Sebagai suatu entitas yang terkait dalam budaya dan peradaban manusia, pendidikan di berbagai belahan dunia mengalami perubahan sangat mendasar dalam era globalisasi. Ada banyak kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bisa dinikmati umat manusia. Namun sebaliknya, kemajuan tersebut juga beriringan dengan kesengsaraan banyak anak manusia, apalagi dalam era globalisasi sekarang ini.

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan teknologi dan komunikasi membawa kepada *disrupsi*, sehingga membawa dampak kepada suatu perubahan yang cepat, mengejutkan dan memuaskan seperti munculnya go-jek, go-fod, go-car, dan disisilainnya juga telah berkembangnya *big data*, *blended learning*, *artipikal intelegensi*. Kasal (2017: 141) dapat dijelaskan bahwa disrupsi terjadi dengan ciri-cirinya; (3 S) *suprase* (perubahan mengejutkan), *sudden shift* (perubahan secara tiba-tiba), *speedd* (perubahan cepat).

Perubahan yang sangat dahsyat dan bergerak dinamis, organis perkembangan perubahannya dalam kehidupan siswa di sekolah, di rumah dan di masyarakat, baik dalam berteman, berkelompok, bermain, berdiskusi dan belajar, berkarir serta berkomunikasi di era industri 4.0 sekarang ini. Maka hal ini perlu diantisipasi agar siswa dalam kehidupan pribadi, social, belajar dan karirnya tidak melelahkan dan tidak terlidas oleh kemajuan perubahan tersebut.

Setiap orang punya masalah, ada yang ringan dan ada yang berat. Begitu pula cara mengatasi masalah yang dihadapi setiap orang ada yang dapat mengatasi masalahnya ada yang tidak. Ngalimun (2014:50) dapat dijelaskan bahwa tidak semua orang dapat mengatasi masalah. Bagi yang tidak mampu mengatasi masalah akan berakibat kepada terganggunya pikiran, perasaan dan bahkan jiwanya. Maramis (2000:159) dapat dijelaskan bahwa masalah social dapat menyebabkan orang menjadi *despresif*



Siswa di sekolah tentunya juga berbagai masalah yang dihadapi siswa baik masalah pribadi, social, belajar maupun karir. Masalah yang sering ditemui di sekolah, seperti terlambat masuk sekolah, kurang konsentrasi dalam belajar sampai kepermasalahan *perseksi* di lingkungan sekolah. Rahmadi (2016:181) menunjukan data jumlah tindak pidana Kepolisian Resort Kabupaten Banjar 2013-2015 menunjukkan pada tahun 2013 berjumlah 657, 2014 berjumlah 611 dan tahun 2015 berjumlah 432.

Teknologi merupakan hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan, yang terjadi di dunia pendidikan. Oleh karena itu, sudah selayaknya pendidikan sendiri juga memanfaatkan teknologi untuk membantu pelaksanaan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Tondeur et al (dalam Selwyn, 2011) yang menyatakan bahwa teknologi digital kini sudah mulai digunakan di dalam lembaga pendidikan sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran, baik sebagai alat informasi (yaitu sebagai sarana mengakses informasi) atau sebagai alat pembelajaran (yaitu sebagai sarana penunjang kegiatan belajar dan tugas). Teknologi merupakan hasil ciptaan manusia. Oleh karena itu, wajar bila memiliki kekurangan atau dampak negatif. Di dalam bidang pendidikan, selain memiliki sisi positif, teknologi juga memiliki sisi negatif.

Masalah yang dihadapi siswa perlu diberikan pelayanan agar siswa dapat mengembangkan pribadi, sosial, belajar dan karirnya serta siswa terhindar dari perilaku *perseksi* sesuai dengan tahapan perkembangan siswa. Nurihsan (2014:8) dapat dijelaskan bahwa bimbingan merupakan proses pembimbingan untuk membantu mengoptimalkan perkembangan individu. Hasanah (2014:55-72) dapat dimaknai bimbingan merupakan sarana layanan dalam menumbuhkan kesadaran diri tentang kebenaran nilai dan pandangan hidup secara religius (Islami).

Strategi merupakan hal penting bagi kelangsungan hidup dari suatu perusahaan untuk mencapai sasaran atau tujuan perusahaan yang efektif dan efisien, perusahaan harus bisa menghadapi setiap masalah-masalah atau hambatan yang datang dari dalam perusahaan maupun dari luar perusahaan. Strategi merupakan alat untuk mencapai tujuan, dalam pengembangannya konsep mengenai strategi harus terus memiliki perkembangan dan setiap orang mempunyai pendapat atau definisi yang berbeda mengenai strategi.

Rangkuti (2013:183) berpendapat bahwa strategi adalah perencanaan induk yang komprehensif, yang menjelaskan bagaimana perusahaan akan mencapai semua tujuan yang telah ditetapkan berdasarkan misi yang telah ditetapkan sebelumnya. Menurut Stoner, Freeman, dan Gilbert. Jr (2005), konsep strategi dapat didefinisikan berdasarkan dua perspektif yang berbeda yaitu : (1) dari perspektif apa suatu organisasi ingin dilakukan (intens to do), dan (2) dari perspektif apa yang organisasi akhirnya lakukan (eventually does).

METODE

1. Presentasi Materi

Diawali dengan penjelasan tentang;

- 1) Perkenalan strategi yang diperlukan keterkaitan dengan cara mengelola desa dan guru dalam memberikan pembelajaran di sekolah kiram ,
- 2) Banyak manfaat pembuatan media pembelajaran interaktif, dengan cara penggunaan media online
- 3) prinsip-prinsip dan prosedur pembuatan media pembelajaran interaktif yang efektif dan



efisien.



2. Tanya Jawab

Semua peserta pelatihan ini diberikan kesempatan untuk bertanya tentang sesuatu yang belum jelas, baik yang telah disampaikan dalam presentasi maupun hal-hal lain yang berkaitan dengan pembuatan multimedia dan teknologi pembelajaran interaktif.

3. Praktik

Setelah semua peserta memahami prinsip-prinsip dan prosedurnya dengan baik, maka tim instruktur masuk kepada sesi latihan praktik pembuatan klasifikasi media pembelajaran interaktif

HASIL

Strategi adalah sarana bersama dengan tujuan jangka panjang yang hendak dicapai. Strategi bisnis mencakup ekspansi geografis, diversifikasi, akuisisi, pengembangan produk, penetrasi pasar, pengetatan, divestasi, likuidasi, dan usaha patungan atau joint venture. Strategi adalah aksi potensial yang membutuhkan keputusan manajemen puncak dan sumber daya perusahaan dalam jumlah besar. Jadi strategi adalah sebuah tindakan aksi atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang atau perusahaan untuk mencapai sasaran atau tujuan yang telah ditetapkan. Strategi adalah sebuah tindakan proses perencanaan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, dengan melakukan hal-hal yang bersifat terus menerus sesuai keputusan bersama dan berdasarkan sudut pandang kebutuhan pelanggan.



Rangkuti (2013:183) berpendapat bahwa strategi adalah perencanaan induk yang komprehensif, yang menjelaskan bagaimana perusahaan akan mencapai semua tujuan yang telah ditetapkan berdasarkan misi yang telah ditetapkan sebelumnya.

Hasil kegiatan pelatihan strategi masyarakat maju dalam teknologi pendidikan moderen pada Kepala desa, karang taruna serta guru sekolah dan Mahasiswa pascasarjana



Manajemen Pendidikan terlaksana sesuai dengan rencana jadwal yang telah disusun dan hasil kegiatan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

Presentasi diikuti oleh Kepala desa, karang taruna serta guru sekolah lain turut hadir dalam acara pelatihan tersebut. Jumlah peserta yang hadir dalam kegiatan ini sebanyak 14 orang termasuk guru-sekolah dan mahasiswa pasacasarjana uniska

Kegiatan ini dibagi kepada dua sesi, sesi pertama dilaksanakan dengan teknik presentasi tentang prosedur dan prinsip-prinsip Penguatan dan orientasi program strategi teknik menyelesaikan masalah sekolah dalam pembelajaran langsung. Sedangkan sesi kedua adalah langsung memberikan solusi pada desa yang diantaranya :

4. Penggunaan teknologi yang dijadikan permasalahan mendasar disebabkan tidak adanya tiang pemancar (BTC) disaat guru melakukan kendala pembelajaran dan pelatihan sesuai dengan konsep desa yang baik dalam menandai dalam penyediaan desa yang masyarakatnya sebagian betani karet dan menuai bibit ikan . Disamping itu, peserta juga diberikan kesempatan untuk bertanya tentang hal-hal yang berkaitan dengan inventarisasi permasalahan dalam pembelajaran interaktif.

Adapun beberapa pertanyaan yang dilontarkan peserta saat kegiatan berlangsung adalah:

- a. Bagaimana mengatasi guru dalam permasalahan Pembelajaran Online?
- b. Bagaimana cara mengklisifikasikan guru yang baik dalam mengajar?
- c. Bagaimana penanganan masyarakat sebagian anaknya ikut bekerja dan tidak bersekolah?

Semua pertanyaan tersebut dapat dijelaskan dan langsung di praktikkan dengan baik secara klasikal dan individu sehingga semua peserta pelatihan merasa lebih memahami langsung terhadap penyelesaian permasalahan dalam pembelajaran disekolah.

KESIMPULAN

Selama kegiatan, peserta pelatihan tampak aktif dan sangat tertarik untuk mencoba membuat program secara langsung dalam pembeda dalam masalah belajar dikelas tersebut. Karena dengan teratasinya masalah ini tersebut diyakini dapat meningkatkan semangat perangkat desa dan prestasi belajar peserta didik baik itu guru kelas ataupun kepala sekolah.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., Smaldino, S. E. 2002. *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Pearson Education.
- [2] Izzudin, Ahmad Maulana. 2013. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik *Service Engine* dan Komponen-Komponennya. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang (Online), (<http://lib.unnes.ac.id/18840/1/5201409006.pdf>) diakses pada tanggal 25 November 2018.
- [3] Kamus Besar Bahasa Indonesia (Online). <http://kbbi.web.id/> diakses pada 23 November 2018.
- [4] Nikolopoulou, A. 2010. *Education for Sustainable Development: challenges, strategies, and practices in a globalizing world*. New Delhi: Vivek Mehra.
- [5] Rahayuningrum, Rosalia Hera. Tanpa tahun. Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Komputer untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan



-
- Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VIIF di
- [6] Sudarsri Lestari / edureligia Vol. 2, No. 2, 2018 \SMP Negeri 2 Imogiri Bantul. Makalah disajikan dalam lomba dan seminar matematika XIXUNY Online),(<http://eprints.uny.ac.id/6969/1/Makalah%20Peserta%205%20%20Rosalia%20Her%20Rahayuningrum,%20S.Pd.pdf>) diakses pada tanggal 25 November 2018.
- [7] Santyasa, I Wayan. 2007. Landasan Konseptual Media Pembelajaran. Makalah disajikan dalam workshop media pembelajaran bagi guru-guru SMA Negeri Banjar Angkan Klungkung, Bali 10 Januari 2007. (Online),(http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_SEKOLAH/194704171973032-ULIATI_PURWASASMITA/MEDIA_PEMBELAJARAN.pdf) diakses pada 25 November 2018.
- [8] Selwyn, Neil. 2011. Education and Technology Key Issues and Debates. India: Replika Press Pvt Ltd.
- [9] Toffler, A.1992. *The Future Shock*. Terjemahan Hermawan Sulisty. Jakarta: Pantja Simpati.
- [10] Yusuf, Moh. 2012. Peranan Teknologi Pendidikan dalam Peningkatan Mutu Pendidikan. Jurnal Ilmu



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN